LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE DICEMBRE 2010

57

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

CLICCA QUI

IN QUESTO NUMERO

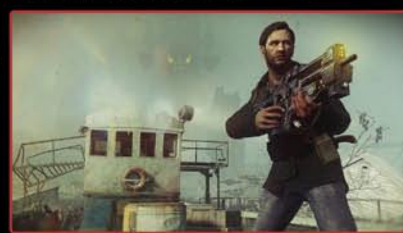
GRAN TURISMO 5



KEN'S RAGE



RESISTANCE 3



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

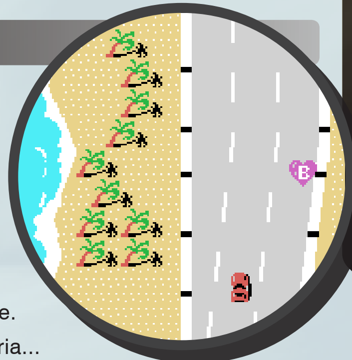
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE



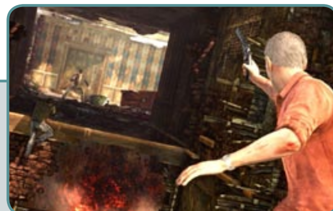
Dicembre 2010 si apre sotto il segno di Gran Turismo 5. La simulazione automobilistica più attesa del decennio è stata accolta con opinioni contrastanti: al di là dei singoli giudizi, quello che fa riflettere è la difficoltà oggettiva di riuscire a creare un prodotto perfetto. Se persino un colosso come **SONY** sfiora il top e non lo raggiunge, il risultato non può che preoccupare le software house più piccole. Ma i dati di vendita, siamo sicuri, ci racconteranno un'altra storia...

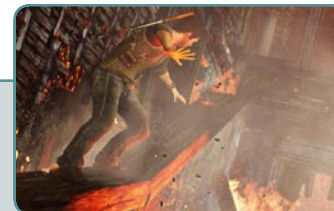
CESARE ARIETTI

SOMMARIO



TARGET NEWS




ANNUNCIATA LA DATA DI USCITA PER IL TERZO CAPITOLO DEL GIOCO TARGATO NAUGHTY DOG!

UNCHARTED 3 TRA UN ANNO...

Alla conclusione dello show dedicato ai Video Game Awards 2010, SONY e Naughty Dog hanno annunciato ufficialmente la data di uscita di **Uncharted 3: Drake's Deception**. L'attesissimo sequel arriverà nei negozi il primo novembre 2011 e sarà, con molta probabilità, uno dei principali protagonisti dell'anno. Dai primi dettagli trapelati, l'avventura ruoterà attorno ad una favolosa città piena di ricchezze, sotterrata da qualche parte nel deserto inospitale di **Rub al-Khali**. Ma solo metà del gioco sarà ambientata tra le sabbie, per lasciare spazio a location immersive e completamente nuove... staremo a vedere!







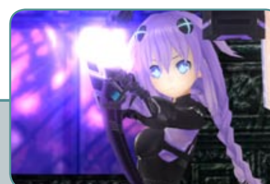

MCGILL ANNUNCIA UN ANNO SOTTO IL SEGNO DELLA NUOVA PIATTAFORMA TARGATA MICROSOFT

KINECT: IL 2011 SARA' INCREDIBILE...

Stephen McGill, responsabile marketing di Microsoft per il Regno Unito, ha rilasciato delle dichiarazioni importanti in occasione del rilascio di **Kinect** sul mercato inglese: "*Al Tokyo Game Show di settembre abbiamo annunciato una buona quantità di giochi, ma il 2011 sarà un anno incredibile per noi. I giochi lanciati con l'uscita del Kinect, Dance Central o Kinect Sports ad esempio, erano qualcosa di accessibile, atti a mostrare le potenzialità della piattaforma*". Insomma, il lavoro di **Suda 51**, **Codename D**, il nuovo **Steel Battalion** e **Kinect: Star Wars** non sono che l'inizio...



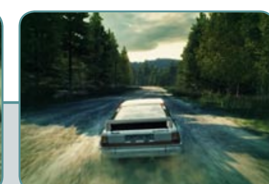




IL JRPG CHE RACCONTA I PERICOLI DELLE CONSOLE!

NEPTUNE ATTESO PER MARZO!

E' stato comunicato che il J-RPG Neptune (anche noto come Hyperdimension Neptunia) arriverà in Europa il 4 marzo 2011. **Neptune** racconta sotto forma di parodia la situazione attuale dell'industria dei videogiochi, ponendo come protagoniste del gioco le odierne console: **Planetune**, **Lastation**, **Rinnebox** e **Ruwii**, divinità che hanno come obiettivo la sopravvivenza, minacciata dall'acerrimo nemico Majicon, ovvero la traduzione giapponese della pirateria...

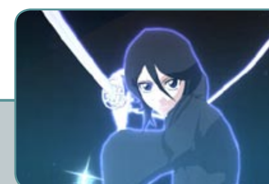
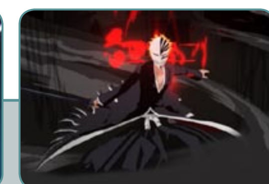
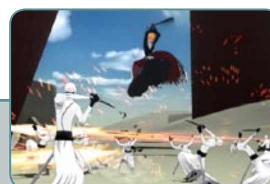




CODEMASTERS SVELA DETTAGLI SUL NUOVO RACING!

DIRT 3: ROTTA VERSO IL RALLY!

Codemasters ha pubblicato nuove immagini di Colin McRae: DiRT 3, terzo capitolo della serie in arrivo nel 2011 per **PS3**, **Xbox 360** e **Pc**. Tra le prime informazioni trapelate, risulta che il gioco si chiamerà solamente **DiRT 3** e non avrà la dicitura **Colin McRae**, ovvero il nome del leggendario pilota di rally scomparso prematuramente. Inboltre si tratterà di un reboot, concentrato sull'aspetto puramente rallystico che sarà prevalente... prepariamoci a correre nel fango!



IL POPOLARE MANGA ARRIVA SULLA CONSOLE SONY!

BLEACH COMBATTE SU PS3!

Sono state pubblicate le prime immagini di Bleach: Soul Ignition, action game in esclusiva per **PlayStation 3** dedicato al famosissimo manga (nonché **anime**) **Bleach**. In questo nuovo titolo, il primo ad apparire per la console **SONY** dopo i numerosi predecessori rilasciati sulle altre piattaforme, i personaggi principali saranno ovviamente **Ichigo Kurosaki**, **Rukia Kuchiki** e **Uryu Ishida**. Lucidate le vostre spade, è tempo di sguainarle!

FLASH NEWS



CONIGLI NEL TEMPO!

I folli conigli di UBISOFT potranno viaggiare nel tempo: a breve arriverà nei negozi **Raving Rabbids: Travel in Time** per **Nintendo Wii**!



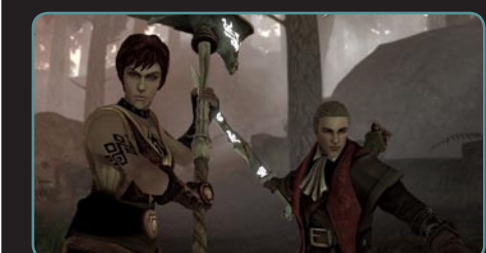
SACKBOY USA IL MOVE!

SONY ha annunciato Sackboy's Prehistoric Moves, spin-off di **Little Big Planet** per **PSN** che consente l'utilizzo di **PlayStation Move**!



ALAN WAKE 2 TI GUARDA

Pare che in casa Remedy si stia pensando di sviluppare il sequel di **Alan Wake** su **Kinect**! Potremo indagare camminando per la stanza?



FABLE III SU PC ARRIVERA'

La versione Pc di Fable III è ancora in sviluppo e non è stata abbandonata: **Lionhead** ha rassicurato gli utenti proprio in questi giorni!

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 3 / PUBLISHER: SCEE / GENERE: SPARATUTTO / USCITA: 09 - 2011

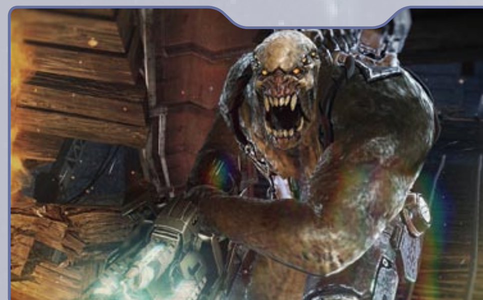


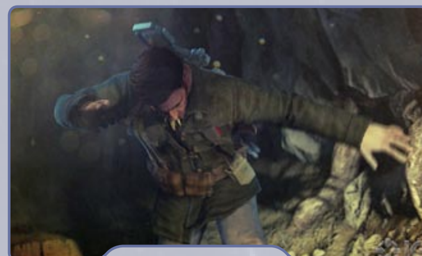
RESISTANCE 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Valerio Carriero

Gli sviluppatori di Insomniac, dopo il successo del primo capitolo e il parziale consenso riscosso dal secondo, offrono agli appassionati degli **FPS** un titolo che sembra promettere davvero bene: **Resistance 3**. Per chi non conoscesse il background narrativo, ricordiamo che il gioco si svolge in un passato alternativo: siamo negli anni '50 ma non è avvenuto nessun conflitto mondiale. La minaccia da affrontare è rappresentata dai **Chimera**, creature fuori controllo prodotte in Russia. Questa volta non impersoneremo **Nathan Hale**, ma vestiremo i panni di **Joseph Capelli** e saremo costretti a fronteggiare **Chimera** molto più evoluti di quelli presenti nei precedenti capitoli: l'IA risulterà più efficace e le terribili creature saranno capaci persino di scalare muri. La grafica appare migliorata, gli scenari ampliati e le armi potenziate per essere devastanti: insomma, **Resistance 3** si preannuncia spettacolare!









PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: THQ / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: 11 - 03 - 2011






HOMEFRONT

ANTEPRIMA completa

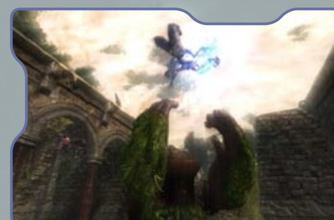
A cura di: Daniele Casadei

I Kaos Studios hanno deciso di portarci in guerra: l'occasione per scatenare l'inferno sul suolo americano arriva dalla Corea del Nord che, dopo aver invaso ed annesso buona parte dell'Asia nel 2027, pensa bene di spingersi laddove nessun esercito aveva mai osato avventurarsi... Secondo le stesse parole dei programmatori, il titolo fa riferimento a due pietre miliari di assoluto rilievo, ovvero **Half Life 2** e **Metro 2033**, usati come riferimento per la costruzione dei livelli, dell'universo narrativo e della trama, in un mondo che sembra prospettarsi realistico e vivo. **Homefront** è dunque un **FPS** dalle ottime potenzialità, dove un'azione veloce ed adrenalinica viene impreziosita da scene scriptate spettacolari. Ovviamente il giudizio finale dipenderà dal multiplayer, ormai vero e proprio termine di paragone tra i vari sparatutto odierni...




PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: ADV. / DATA DI USCITA: DISPONIBILE




MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas Pastorino

Majin and The Forsaken Kingdom narra le avventure di Tepeu, un giovane che si guadagna da vivere rubacchiando qua e là... insomma, facendo il ladro di professione. Un giorno decide di penetrare in una fortezza e s'imbatte in un'enorme creatura rinchiusa in una prigione: è **Majin**, una sorta di divinità protettrice, imprigionato dalle forze oscure e privato dei suoi poteri. **Tepeu** libera **Majin**, con l'intenzione di aiutarlo a recuperare i suoi grandi poteri, e insieme cominciano l'avventura nel regno abbandonato... Nel corso della narrazione l'utente utilizzerà **Tepeu**, lasciando alla **CPU** il controllo di **Majin**, con il quale dovremo superare situazioni tipicamente platform, puzzle e persino action. Appuntamento al prossimo mese per la recensione completa!



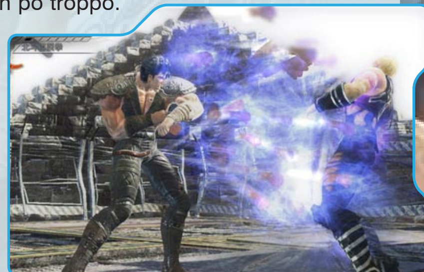

REVIEWS SVILUPPO: KOEI / PUBLISHER: TECMO KOEI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE

"TI RESTANO SOLO POCHI ISTANTI DI VITA..."

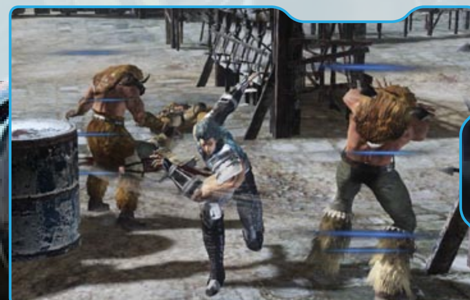
RECENSIONE completa A cura di: **Nicola 'Nykos' Chidichimo**

Dopo essere scomparso per tanti anni dai nostri schermi fa il suo ritorno il più grande dei Guerrieri. Stiamo parlando di Kenshiro, protagonista del celebre manga kult degli anni '80 e '90. **Fist Of the North Star: Ken's Rage** ci permette di ripercorrere le vicende che portano allo scontro tra **Kenshiro** e il fratello **Raoul**, in un picchiaduro classico: i nemici saranno presenti a gruppi in diverse parti della mappa e l'unico scopo del gioco sarà quello di "distruggerli" nel modo più cruento possibile per acquisire esperienza utile ad apprendere nuove tecniche sempre più violente. Purtroppo gli attacchi sono spesso ripetivi e i nemici si assomigliano un pò troppo.





La grafica è appena sufficiente e qualche dettaglio poteva essere curato meglio. Ci saremmo aspettati di vedere un prodotto sicuramente migliore, anche se i fan più accaniti della serie ci metteranno un bel pò prima di riporlo sullo scaffale... per gli altri resta un semplice **beat'em up** senza nessuna innovazione.









DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica	55	Giocabilità	50
- Scarna e approssimativa... + ...ma ogni tanto stupisce!		+ Picchiare un nemico poi un altro - ...il gameplay è solo questo!	
Sonoro	60	Longevità	70
- Colonna sonora monotona! + Doppiaggio di buona qualità...		+ Molti personaggi da sbloccare! + Non è per niente breve!	

GLOBALE 58

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: MICROSOFT / PUBLISHER: MICROSOFT / GENERE: MULTI / GIOCATORI: 1 - 2

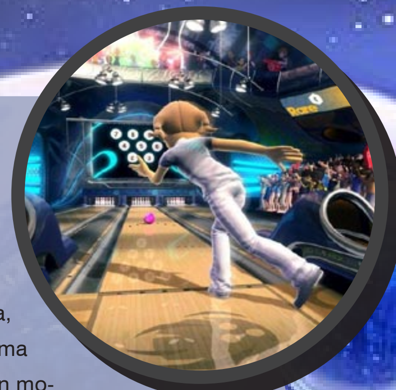


KINECT ADVENTURES

POTETE DIRE ADDIO AI VECCHI CONTROLLER...

RECENSIONE completa A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

Come già era noto, gli inizi di Kinect sarebbero stati rivolti ad un pubblico casual: ecco dunque arrivare Kinect Adventures, una raccolta di mini-giochi da provare da soli o in compagnia di un amico. I titoli disponibil sono **Tappa la Falla**, **Torrente Travolgente**, **Palla Spiala**, **Riflessi Convessi** e **Bolle Spaziali**. Ogni minigioco si può affrontare in uno o due giocatori, a patto di avere abbastanza spazio disponibile: l'opzione multigiocatore richiede almeno 3 metri in lunghezza e un paio in larghezza, mentre se vogliamo giocarci in solitaria, un paio di metri in lunghezza dovrebbero garantire un'ottima esperienza di gioco. Tutti i giochi potranno essere provati in modalità **Avventura**, una sorta di contest che permette di sbloccare oggetti da utilizzare in game o da condividere nella community **KinectShare.com**. Inoltre il **Kinect** scatterà delle foto durante le sessioni di gioco, che ci ritrarranno nei momenti cruciali dell'azione... Oltre ad essere un gioco che sfrutta appieno le capacità della nuova periferica, **Kinect Adventures** è molto semplice e accessibile ad ogni tipo di giocatore. Sorprende non tanto per il funzionamento impeccabile della piattaforma, quanto per la buona realizzazione grafica e sonora, che in un gioco puramente casual risulta inaspettata. Consigliato a chi lo giocherà in **multiplayer**... altrimenti il titolo perderà molti punti di divertimento!









IN ESCLUSIVA PER: XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica	85	Giocabilità	85
+ Buoni scenari! + Molto originale!		+ Impegnativo e divertente! - Fisicamente stancante!	
Sonoro	80	Longevità	80
+ Ottimi effetti... - ... ma poca musica!		+ In multiplayer è spassoso! - Da soli annoia!	

GLOBALE 82

SITO WEB

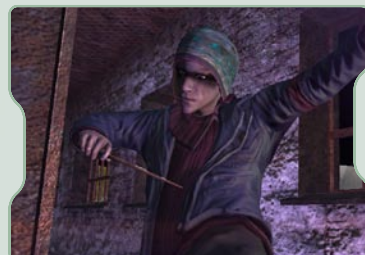
HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE - PT. 1

SIETE PRONTI AD USCIRE DA HOGWARTS?



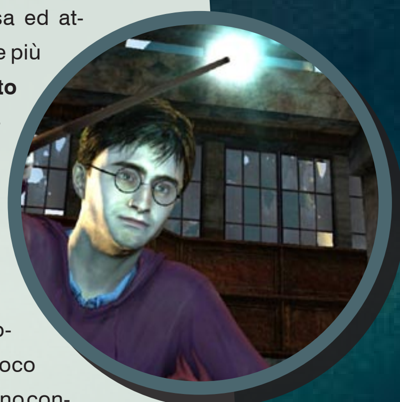
RECENSIONE completa A cura di: **Vittorio 'VVyktor' Vignale**

Harry Potter ed i Doni della morte – Parte 1 è la trasposizione videoludica del film uscito da pochissimo nelle nostre sale, il penultimo riguardante le avventure del maghetto con gli occhiali. Come ben sappiamo, realizzare un gioco tratto da una pellicola cinematografica è una sfida non da poco, e non sempre si riescono ad ottenere i risultati sperati. Saranno riusciti i ragazzi di **EA Bright Light** a trasportare fedelmente la magia della pellicola sulle nostre console? Diversamente dalle recenti produzioni riguardanti l'universo di **Hoghwarts**, tutte rigorosamente proposte come avventure in terza persona, questo titolo si presenta con un gameplay completamente rinnovato...





Il gioco è un action in grado di alternare fasi di azione in terza persona a fasi di esplorazione in prima persona, permettendo una certa varietà di situazioni. L'obiettivo primario sarà quello di andare da un punto all'altro dello scenario, abbattendo la mole di nemici che cercheranno di impedircelo. Per far ciò, potremo far uso degli incantesimi caratteristici della saga. Inizieremo con **Protego** e **Stupeficium** (gli incantesimi base di difesa ed attacco) per finire con magie più complesse come **Expecto Patronum**, utile ad allontanare i **Dissennatori**.



Quando invece non saremo impegnati in lotte all'ultimo incantesimo, dovremo aiutare **Harry** a passare inosservato tra la folla mediante l'utilizzo del famigerato mantello dell'invisibilità. In questo frangente lo scopo dell'azione sarà quello di non farci scoprire e trovare gli indizi richiesti. Per quanto le differenti fasi di gioco possano conferire una discreta varietà nel gameplay, il problema di questo titolo sta nei numerosi difetti di programmazione da cui è afflitto. Non di rado, oltre ai **Mangiamorte**, dovremo fare i conti con una risposta ai comandi tardiva, con problemi nel lanciare gli incantesimi o con una intelligenza artificiale dei nemici grossolana, perlopiù legata a script che a volte dimenticheranno di attivarsi, lasciando il giocatore in attesa di un qualcosa che non succederà.











A livello tecnico il gioco supera largamente la sufficienza. I personaggi appaiono ben realizzati, fedelissimi agli attori delle pellicole cinematografiche, e anche i cosiddetti personaggi secondari hanno goduto di una buona caratterizzazione (basti guardare **Hagrid** o il signor **Weasley**). La compatibilità con il **Kinect**, permette di prendere parte a sezioni speciali in cui è possibile utilizzare incantesimi eseguiti tramite movimento delle braccia. Questa modalità aggiunge un tocco di divertimento ma la tardiva risposta dei comandi va ad influire sulla valutazione finale. Una realizzazione tecnica altalenante e i numerosi difetti di programmazione rendono godibile questo titolo principalmente agli appassionati della saga: chi cerca un action puro ed adrenalinico farà meglio a rivolgersi altrove. *Avada Kedavra*!











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS3, Wii, DS

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Punteggio	Note
Grafica	75	+ Nel complesso godibile... - ...ma con qualche sbavatura!
Giocabilità	50	+ Gameplay diversificato... - ...ma con troppi bug!
Sonoro	75	+ Ottima colonna sonora! - Doppiaggio italiano da rivedere!
Longevità	60	- Discreta... + Con il Kinect si allunga un po'...

GLOBALE **65**

SITO WEB

SVILUPPO: CRITERION / PUBLISHER: EA / GENERE: GUIDA / GIOCATORI: 1 - 8

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

SCENDE IN CAMPO CRITERION... PER TORNARE ALLA GUIDA!

RECENSIONE completa

A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**





Il genere dei Racing Game è forse uno dei più antichi nel mondo dei videogiochi e una delle serie più longeve è quella di **Need For Speed**, il cui primo capitolo uscì nel 1994 su piattaforma **3DO** e **MS DOS**. Dopodiché cominciò una lunga serie di alti e bassi, contraddistinta da una continua alternanza di sviluppatori (da **Black Box** a **EA Canada**, poi di nuovo **Black Box** per giungere agli **Slightly Mad Studios**). Adesso **EA** si è decisa a riportare sulla retta via il brand, ormai in caduta libera, e per farlo si è affidata ai guru del "tamarracing", i creatori di **Burnout**, conosciuti universalmente come **Criterion Games**. Nasce così **NFS Hot Pursuit**, in cui dovremo affrontare diversi eventi ed evitare la polizia. Una cosa che potrebbe togliere un po' di classe al gioco è la mancanza del free-roaming, a cui eravamo abituati nei precedenti capitoli. Gli eventi disponibili non sono molti poi e la mancanza di idee si fa sentire parecchio. In ogni caso il titolo può essere affrontato con due fazioni differenti, la **Polizia** e i **Fuorilegge**, variando l'esperienza di gioco. Il parco auto raccoglie in tutto 52 vetture e tutti i modelli sono sotto licenza, spaziando da Ford, Renault e Mitsubishi fino alle più potenti Lamborghini, Pagani, Ferrari e Bugatti. Torna regnante il tuning che, anche se non è espresso nella maniera di **Underground 2**, è comunque presente. Una delle scelte sicuramente più azzeccate nel gioco è il sistema di guida stile **OutRun**, dove avremo delle auto pesanti e poco maneggevoli ma che diventeranno leggere e manovrabili quando si entra in derapata. Dal punto di vista tecnico è altalenante: la grafica è molto curata nei dettagli delle vetture ma lascia a desiderare nel resto, mentre la colonna sonora è accattivante grazie alla presenza di molti brani famosi. In definitiva **Hot Pursuit** risulta godibile soprattutto per gli amanti dei racing game più incalliti e i fan della saga targata **EA**.













DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS3, Wii, iPhone

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	75	+ Dettaglio delle auto buono! - Aliasing ovunque...
Giocabilità	80	- Difficoltà non adatta a tutti... - ... ma garantisce competitività!
Sonoro	85	+ Suoni davvero notevoli! + Colonna sonora ben scelta!
Longevità	70	- Poche modalità... - ... e online risulta scarno!

GLOBALE **77**

SITO WEB

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

PER EZIO AUDITORE... LA DESTINAZIONE E' ROMA!



A cura di: **Giuseppe 'Lanta' Cossalter**

Ed eccoci qui, al terzo appuntamento per le avventure degli assassini made in Ubisoft. Ho una grandissima responsabilità sulle spalle nella scrittura di questa recensione, e non sarà facile alla fine dare una valutazione numerica, ma come sempre cercherò di essere il più oggettivo possibile. Come game reviewer il mio ruolo è anche quello di valutare i preggi e i difetti di un prodotto videoludico... e questo **Assassin's Creed: Brotherhood** non ne è esente. Premetto fin da subito che, per correttezza professionale, eviterò spoiler sulla trama... non più di quanto non abbiano già fatto altri video su **Youtube**...





Tutto inizia dove avevamo lasciato la storia nel secondo episodio. Ancora una volta proseguiranno parallelamente le avventure di **Desmond** e del fiorentino **Ezio Auditore**. La famiglia **Borgia** ha deciso di ritornare all'attacco entrando direttamente in casa del nemico: di fronte alla fuga di massa degli abitanti, alla brutale morte dello **Zio Mario** ed ad una Monteriggioni devastata, **Ezio** decide di riprendere le sue armi e di incamminarsi vero Roma...





Sebbene a prima vista infatti le meccaniche di gioco sembrano rimaste quasi del tutto invariate, un occhio attento potrà notare alcuni dettagli non di poco conto. Parlando del single player, **Ezio** appare invecchiato. Niente più doppio salto come lo avevamo conosciuto nella precedente avventura, l'artrite comincia a farsi sentire... scherzi a parte, ora tutti gli edifici di **Roma** sono a sua misura e anche la sua agilità è calata. In modo alquanto contraddittorio, invece,









sono migliorati i combattimenti. La novità principale è la possibilità di contrattaccare ad una contromossa. La velocità è leggermente aumentata, giusto per tenere alta l'adrenalina, e c'è stata una progressiva spettacolarizzazione degli scontri con più persone e delle uccisioni. Se prima non c'era molta possibilità di scelta su come mandare all'altro mondo una vittima, ora potremo utilizzare un'arma principale ed una secondaria per creare delle combo veramente fantastiche. Anche i movimenti sono cambiati... il parkour è leggermente fuoriluogo in una location enorme come può essere la capitale, circa cinque volte più grande di Firenze, e quindi ora si ricorre ad un massiccio utilizzo dei cavalli che è possibile richiamare in qualsiasi luogo (non chiuso) con un semplice fischio.



La grafica non dice nulla e introduce poche novità, e forse questo è un bene visto il successo che ha riscosso fino ad oggi. Da segnalare l'introduzione di un nuovo sistema di mimica facciale molto evoluto che dona finalmente espressione e realismo ai volti dei personaggi. Il sonoro invece soffre ancora di qualche problema di posizionamento come in passato. Si tratta insomma di un titolo che merita e che ogni appassionato non potrà sicuramente lasciarsi sfuggire: e siamo sicuri che, con una modalità storia che prosegue per almeno quindici ore di tempo e con quattro modalità multiplayer, i fan resteranno sulle spine... almeno fino ad **Assassin's Creed 4**!









DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA



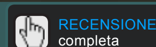
Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Sempre la stessa... + ... e sempre lo stesso voto!
Giocabilità	90	+ Molte novità... + ...e tutte interessanti!
Sonoro	85	+ Fantastica colonna sonora! + Ottimo doppiaggio!
Longevità	75	- 15 ore non sono moltissime... + ...ma c'è sempre il multiplayer!

GLOBALE 85

SITO WEB

GRAN TURISMO 5

LUNGHI ANNI DI ATTESA... E ORA E' ARRIVATO!


RECENSIONE completa

A cura di: **Nicola 'Nykos' Chidichimo**



Polyphony Digital premia la pazienza dei fan con l'esperienza di guida più completa disponibile su console. Ora che **Gran Turismo 5** ha tagliato il traguardo, andiamo a vedere se ne è valsa la pena di aspettare così tanto. Anche se l'attesa è stata lunga, è consigliato attendere circa altri 45 minuti per effettuare una installazione completa del gioco. Ridurrete così i tempi di attesa durante i caricamenti del titolo che comunque sono molto frequenti e, in alcuni casi, decisamente lunghi. **GT5** rimane ancora molto legato al primo gioco uscito sulla vecchia **PlayStation**: i menù pre-gara appaiono a volte poco chiari, non esistono scorciatoie o suggerimenti e ci vorranno diverse ore di gioco per prendere confidenza con alcune "manovre" essenziali. Se per esempio dobbiamo affrontare un evento con particolari restrizioni, sarebbe stato comodo un elenco di vetture che soddisfano i criteri di ingresso o almeno un collegamento rapido al nostro garage per poter controllare se una delle nostre vetture abbia le caratteristiche richieste. La vera novità è rappresentata dagli eventi speciali, che probabilmente costituiscono la parte più divertente del gioco: abbiamo la possibilità di provare alcune categorie di corsa come quelle dei **Kart**, delle corse **Nascar** e dei **Rally**. **GT5** è un gioco di grande impatto visivo ma ha i suoi difetti: il sistema dei danni per esempio è totalmente da rivedere, perché poco realistico. L'intelligenza artificiale sembra essere migliorata e a volte i piloti appaiono molto più tenaci del solito: purtroppo si tratta solo di una sensazione iniziale, perchè dopo qualche gara saremo in grado di ingannare facilmente gli avversari computerizzati. Insomma, dopo tanta attesa tutto il resto sarebbe potuto e dovuto essere migliore, soprattutto se paragonato ai risultati ottenuti da **Forza Motorsport** e **Need For Speed**...















IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA


BUY NOW!

***Grafica* 80**
+ In generale eccellente...
- ... ma con sbavature evitabili!

***Giocabilità* 94**
+ Ogni vettura ha il suo stile!
+ Con un volante è al top!

***Sonoro* 90**
+ Suoni di gara realistici...
+ ...e motori perfetti!

***Longevità* 90**
+ Tanti eventi, tanti extra...
+ ...e multiplayer online!

GLOBALE
89

SITO WEB

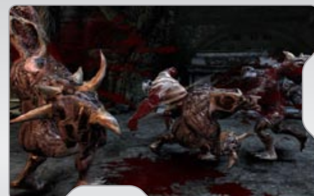
FLASHREVIEWS

Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

SPLATTERHOUSE

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 6.2
Squartate... il developer!

Dovendo fare i conti con un mito del passato, questo Splatterhouse non riesce a reggere il passo, ergo non risulta essere un titolo degno di nota. Combattere contro orride creature ed allagare tutto di sangue sarà l'unico scopo e alla lunga risulterà monotono e macchinoso Composto da fattori scialbi e ripetitivi, non può rappresentare un titolo consigliabile al grande pubblico, ma solo a quella nicchia di giocatori che ha amato la serie o ai sostenitori incalliti del genere. Rimandato!





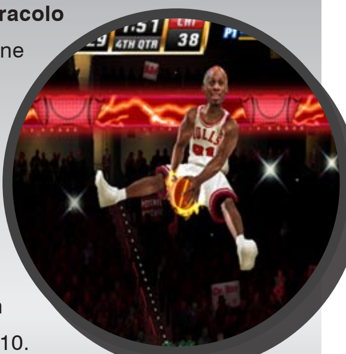
Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Sport / **Giocatori:** 1 - 4

NBA JAM

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 8.2
Il Wiimote va a canestro!



NBA Jam non può far gridare al miracolo come fece a suo tempo la versione a 16 bit, ma di certo non fa sfigurare il **Nintendo Wii**, grazie a personaggi enormi e ben animati. Anche il sonoro è di buona fattura, soprattutto con la telecronaca di **Tom Kitzrow**. E' insomma un buon reboot di serie, che alla fine non necessita di tutti questi cambiamenti per essere un titolo assolutamente godibile anche nel 2010.

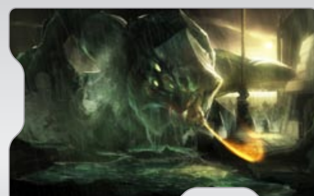


Publisher: SONY / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

GLOBALE ▶ ▶ ▶ 9.1
"Questa... è... PSP!"

God Of War: Ghost Of Sparta ha saputo mantenere le promesse fatte in fase di sviluppo: gameplay fedele alla serie, assolutamente distruttivo e maledettamente divertente. **Kratos** è un vero mito e questo gioco è l'enfatizzazione della furia distruttrice del **Dio della Guerra** minacciato dagli Dei. Splendido il comparto tecnico, al punto da non sembrare di giocare su **PSP**, definizione e cura per i dettagli, giocabilità praticamente illimitata per un titolo divertente che vi terrà incollati alla **PSP** per vedere come andrà finire. Un successo!





SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:



PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS
CONSOLE-GALAXY.IT
THE NEW GEN IS HERE!

LAST WINDOW: IL SEGRETO DI CAPE WEST

UN DETECTIVE SENZA LAVORO, UN LUOGO IN ROVINA...

RECENSIONE completa — A cura di: **Hisoka**

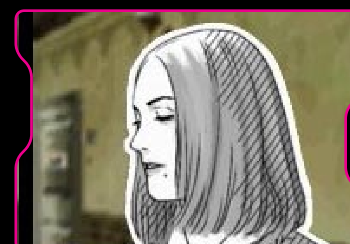
GLOBALE ▶ ▶ ▶ ▶ 8.0

Last Window: Il Segreto di Cape West è il sequel di Hotel Dusk: Room 215. I titoli in questione sono delle avventure Punta e Clicca per DS che offrono un ambiente **Noir** ed enigmi da risolvere. Il nuovo capitolo prende luogo un anno dopo i fatti avvenuti nel precedente: il protagonista è sempre lui, l'ex poliziotto **Kyle Hyde**. Tutto inizia con il suo licenziamento dalla **Red Crown** a causa dello scarso impegno che mette nel suo lavoro, ormai limitato a rinvenire oggetti scomparsi per i clienti. Proprio in concomitanza con questo imprevisto viene a conoscenza di un'altra notizia: il condominio dove vive, chiamato Cape West, sarà abbattuto a giorni... e da qui si dipiana un fitto mistero da scoprire poco a poco. Il gameplay è rimasto simile a quello del suo predecessore ma offre delle piccole innovazioni come la possibilità di combinare gli oggetti, che permette di confrontare documenti diversi e osservare le differenze. Anche la grafica non ha subìto sostanziali modifiche, i personaggi si presentano in bianco e nero per tutta la durata del gioco, tranne in sporadiche occasioni. Nonostante qualche pecca nella difficoltà, ancora bassina, il gioco si rivela un degno sequel per tutti i fan del genere.

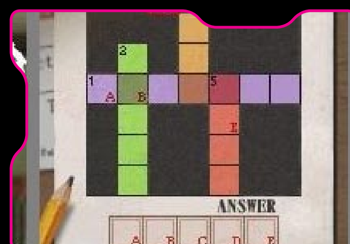
















UBUNTU CAMBIA FORMA... IN MANIERA RADICALE!

E' ufficiale la rottura con Gnome per poter puntare al grande pubblico...

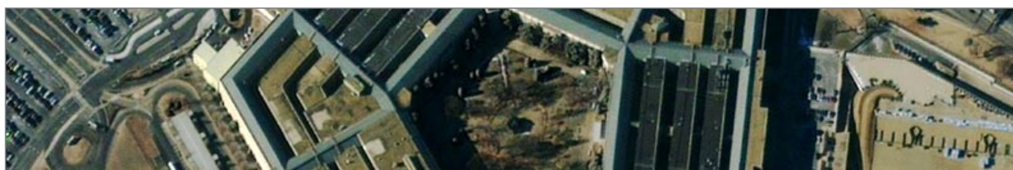
ARTICOLO completo

A**ll'ultimo Ubuntu Developer Summit in Florida,** in cui si sono decise le direzioni che **Ubuntu** intraprenderà nello sviluppo della prossima versione **11.04 Natty Narwhal**, **Mark Shuttleworth** è uscito allo scoperto su ciò che trapelava da tempo: **Unity** sarà il desktop di default della prossima versione di **Ubuntu**. La nuova interfaccia porterà ad una definitiva rottura con **Gnome** ed il progetto **Gnome Shell**. **Ubuntu Unity** è stato definito da **Shuttleworth** come il più grande cambiamento che la distribuzione abbia mai intrapreso. Di fatto, si tratta di sviluppare una propria versione della **GUI** e diventare indipendenti da **Gnome** (finalmente?), puntando in questo modo alla conquista del grande pubblico. I principali motivi di questa scelta sembrano risiedere nel categorico rifiuto dei **Global-Menu** e nel window manager **Mutter**, che avrebbe sostituito il blasonatissimo **Compiz**.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**







LA PS3 DIFENDE GLI STATI UNITI

1760 console per creare un super cluster...

ARTICOLO completo

C**ondor è un super cluster realizzato presso il Dipartimento americano della Difesa**. La sua particolarità è quella di essere stato realizzato adoperando esclusivamente console **PlayStation 3**, nella fattispecie ben 1760 modelli. E' di fatto il computer più potente e veloce dell'intero **Dipartimento della Difesa**; viene utilizzato per la gestione delle immagini radar e il riconoscimento intelligente di pattern, il che permetterà agli scienziati di monitorare un'area di 25 chilometri in tempo reale. Il progetto, costato circa 2 milioni dollari, ha avuto un costo venti volte inferiore rispetto ai progetti tradizionali.





ALIENI IN CASA!

Vivono di sostanze tossiche

I**l 2 dicembre la NASA ha tenuto** una conferenza per illustrare le novità sulla ricerca di vita extra-terrestre. L'evento ha avuto luogo nell'auditorium della **NASA** a Washington. In molti hanno ipotizzato che l'annuncio riguardasse la scoperta di vita extra-terrestre su una delle lune di Saturno. Sono stati mostrati invece dei particolari batteri terrestri resistenti alle sostanze tossiche, che fanno pensare ad una possibile diffusione di forme di vita analoghe anche su altri pianeti.

ARTICOLO completo



PCSELF
IL COMPUTER FACILE

ACER LANCIA ONE D255!

Con una tastiera rinnovata, integra un processore Intel Atom N550...

ARTICOLO completo

A Dell ha presentato il Vostro V130, un portatile da 13,3" ideale per coloro che sono spesso in viaggio. Caratterizzato da uno spessore estremamente ridotto (0.65" davanti e 0.78" dietro), pesa 1,59 Kg (con batteria a 6 celle). Il display supporta la risoluzione massima di 1.366×768 punti (HD) retroilluminato a LED e superficie antiriflesso. Lo storage è affidato a un hard disk con capacità massima di 640 GB a 7.200 rpm, sufficientemente ampio per l'installazione di numerose applicazioni e la gestione di corpose quantità di dati. Il processore è un Intel Core ULV e la memoria RAM può arrivare a un massimo di 4GB. Completano la dotazione l'interfaccia di Ethernet da 1Gbit, modulo WiFi 802.11n, Bluetooth 3.0, 2 porte USB 2.0, uscite video VGA e HDMI, lettore memory card 5.1 Opzionalmente è possibile avere collegamen-

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**











PACKARD BELL PRESENTA VISEO 191

Un nuovo monitor per coniugare funzionalità e risparmio energetico...

ARTICOLO completo

I**l nuovo Viseo 191 LED di Packard Bell** è un modello pensato per unire design, funzionalità e convenienza. Caratterizzato da un profilo ultra-slim (18mm), integra uno schermo widescreen 16:9 da 18,5 pollici retroilluminato a LED (410mm x 230mm di grandezza) e permette un contrasto dinamico di 12.000.000:1. Il tempo di risposta si attesta su 5-ms, riducendo gli sfarfallii. Supporta la connettività **VGA** e **DVI** completamente digitale con **HDCP**, mentre garantisce un risparmio energetico di tipo **Energy Star 5.0.**, grazie all'assenza di mercurio. Il nuovo modello sarà disponibile a partire dal prossimo gennaio 2011.

■ **Michele Ferrara**







I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!



WWW.LOWPOLY.IT

Low Poly è vero e proprio portale di grafica dedicato ai videogame. Nato per mano di **Roberto Lombardo**, grafico impegnato da anni nel settore **3D** e ludico, il sito si è oggi trasformato in un vero e proprio blog della grafica, dedicato tanto ai professionisti quanto ai neofiti!

WWW.SPHX.IT

Sphx.it è una community tutta italiana completamente dedicata al mondo dei videogiochi. E' possibile trovare notizie e aggiornamenti, con immagini dei giochi in arrivo, ma anche discussioni e forum aperti a tutti. Presenta inoltre sondaggi e iniziative!



BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT



www.megalive.com

Megalive è un modo per creare trasmissioni video in diretta e mostrare al mondo le tue creazioni. Puoi condividere eventi, lezioni, feste o pensieri, in diretta, con tutti, ovunque e in qualsiasi momento. I tuoi spettatori possono chattare in tempo reale con te e con gli altri spettatori. L'interazione con il pubblico **live** è facile, veloce e sicura.



www.webstarts.com

Se state cercando un sito che vi permetta di creare in maniera semplice pagine web, allora potete provare **Webstarts**: si tratta di un servizio intuitivo con cui creare siti internet, personalizzare le pagine, utilizzando hosting e dominio inclusi. Il servizio di base è gratuito ma richiede la classica registrazione, segnalando i propri dati.



jqueryui.com

Ottimo punto di partenza per tutti gli sviluppatori che volessero dedicarsi alla realizzazione di moderne applicazioni per il web. **jQuery UI** propone diverse aree di interesse, inerenti gli effetti grafici, come le interazioni complesse o i widget (calendari, timeline, navigazione a tab ed altro). Un sito davvero utile e versatile!




ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it
DGMag il magazine digitale



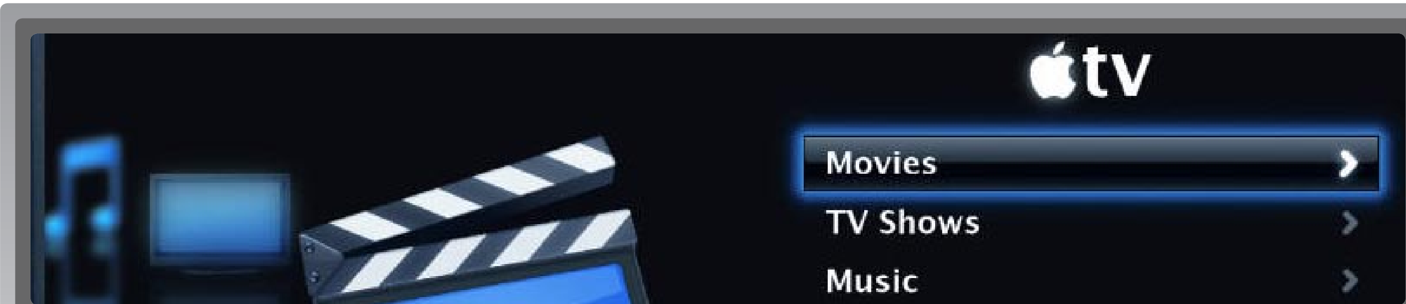
NOKIA C7, IL DEVICE DI FASCIA ALTA PENSATO PER TUTTI!

Utilizzo professionale ma anche gioco, grazie alla presenza del processore grafico dedicato...

E' in vendita il Nokia C7, device di fascia alta destinato sia a chi necessita di uno smartphone professionale che a quelli che stanno invece cercando un cellulare da usare in tutt'altro modo. **Nokia C7** è dotato di display **Amoled** capacitivo da 3.5 pollici e risoluzione di 640x360 pixel, con memoria interna da **8 GB** espandibile fino a 32 con **microSD** e fotocamera da 8 megapixel, connettività **Wi-Fi** 802.11 b/g/n e **Bluetooth 3.0** oltre che collegamento **HSDPA** (10.2 Mbps) e **HSUPA** (2.0 Mbps). Utilizzabile da quanti amano giocare con il cellulare grazie alla presenza del processore grafico dedicato con **OpenGL 2.0**, il Nokia C7 è disponibile in tre colori. La critica ne parla come una versione semplificata del **C8**, mentre per alcuni è uno smartphone che mischia sapientemente design e tecnologia di ultima generazione, in modo da rispondere alle principali esigenze.









APPLE E ITUNES SBARCANO SULLE TV ITALIANE

Sarà possibile noleggiare video usando la connessione WiFi...

In attesa del lancio della Google Tv, Apple si è portata avanti e dopo aver lanciato la sua tv in America adesso la rende disponibile anche in Italia, fornendo dettagli che rendono impossibile non prendere in considerazione l'idea... La **Apple Tv** in Italia sarà venduta a 119 Euro e consentirà di sfruttare il computer, il portatile, l'**iPhone**, l'**iPod Touch** e l'**iPad** per vedere contenuti in streaming che sono legati ad iTunes. Si potranno noleggiare vari tipi di contenuti anche in versione HD. Per utilizzare la **Apple Tv** basterà collegarla al televisore usando un cavo **HDMI** oppure ad Internet usando la connessione **WiFi** o un cavo di rete. Purtroppo non supporta il **Full HD** (1080p) e la massima risoluzione possibile è di 1280×720 **pixel HD Ready**.

SCOTT PILGRIM vs THE WORLD

AVETE MAI SOGNATO DI VEDERE UN FILM A 8 BIT?



RECENSIONE completa

A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**



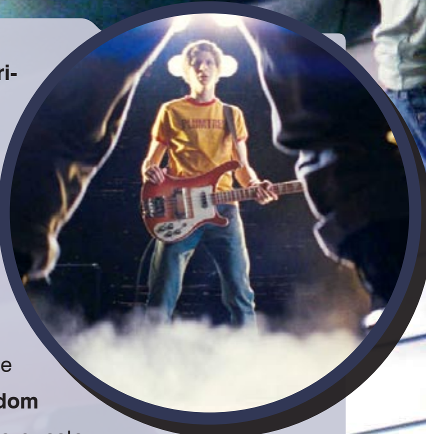












Combattimenti, videogiochi e fumetti: il film perfetto è arrivato anche in Italia, nei pochi cinema che hanno avuto la fortuna di trasmetterlo. Generazioni trasversali sono cresciute da quando gli 8 Bit hanno segnato il cambio dei tempi e la subcultura che ne è derivata ora inizia a prendere forma, dai gruppi musicali che scrivono **Chiptune** con gli emulatori delle vecchie console agli autori di comics e manga che si ispirano a quell'immenso 'cimitero di astronavi' costituito dai migliaia di giochi pubblicati / dimenticati nel corso di interi decenni. **Bryan Lee O'Malley**, classe 1979 e canadese di nascita, trascorre una vita vagando dal **Mushroom Kingdom** di **Mario** al pianeta **Cybertron** della **Hasbro**, finché non riunisce tutte queste esperienze e pubblica nel 2004 il fumetto che lo rende celebre in tutto il mondo: **Scott Pilgrim Vs The World**. E ora arriva questa versione cinematografica diretta da **Edgar Wright**, in una commedia che per metà è uno **shojo** e per l'altra un **beat'em up**. Prevedibile il flop di pubblico, soprattutto in Europa, ma imprevedibile la resa sullo schermo per un film che già da adesso può essere considerato un classico, un kult e l'unico esponente del proprio genere nello stesso tempo. La storia potrebbe benissimo trovarsi nel libretto di istruzioni di qualche gioco anni '80: **Scott Pilgrim**, bassista dei **Sex Bob-Omb** (vi dice niente?), si innamora della misteriosa **Ramona Flowers** ma per diventare il suo ragazzo deve prima sconfiggere i **Sette Malvagi Ex** fidanzati, combattendo uno contro uno. Il plot si ferma qui, esattamente come terminava in due righe quello di **Kung Fu Master** o **Final Fight**. Tutto il resto è azione o emozione, soprattutto per quel che riguarda il rapporto con **Knives Chau**, la giovane ragazza di **Scott** che viene lasciata dopo l'incontro con **Ramona**. E bisogna ammettere che tanto la sceneggiatura quanto la costruzione delle scene riescono sempre a restituire una delicatezza che non ci si potrebbe aspettare. Merito anche del cast: **Michael Cera** (**Scott**) sembra uscire dalle migliori scene di **Suxbad** ma con una grinta che lo rende credibilissimo anche nell'inaspettata versione 'picchiaduro', **Ellen Wong** (**Knives**) riesce perfettamente ad alternare il ruolo della ragazza ossessiva a quello dell'ex tradita e addolorata (ed è forse il personaggio che suscita più trasporto emotivo), mentre **Mary Elizabeth Winstead** (**Ramona**) regala alcune espressioni di sorpresa / sdegno che da sole valgono il film. Ma a parlare a lungo degli attori (tutti veramente ben rappresentati) si rischia di tralasciare la sterminata lista di citazioni 'da brivido' che si nascondono nelle varie scene, quasi come se la pellicola fosse una pagina di **Wikipedia** dell'entertainment, dove si annidano frammenti che provengono da **Nintendo**, **Capcom**, **Namco**... e l'elenco potrebbe essere lungo. Menzione per il montaggio, soprattutto per le spettacolari transazioni tra una scena e l'altra, e gli effetti speciali che si inseriscono nel contesto in maniera davvero azzeccata ed originale. La colonna sonora merita l'ascolto anche soltanto per la reinterpretazione di **Black Sheep** dei **Metric**, migliore addirittura della versione originale. Geek, Nerd, la parola è una sola: "*Perfect!*" ■













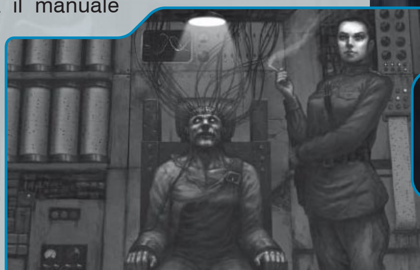
SOVIET, SINE REQUIE ANNO XIII

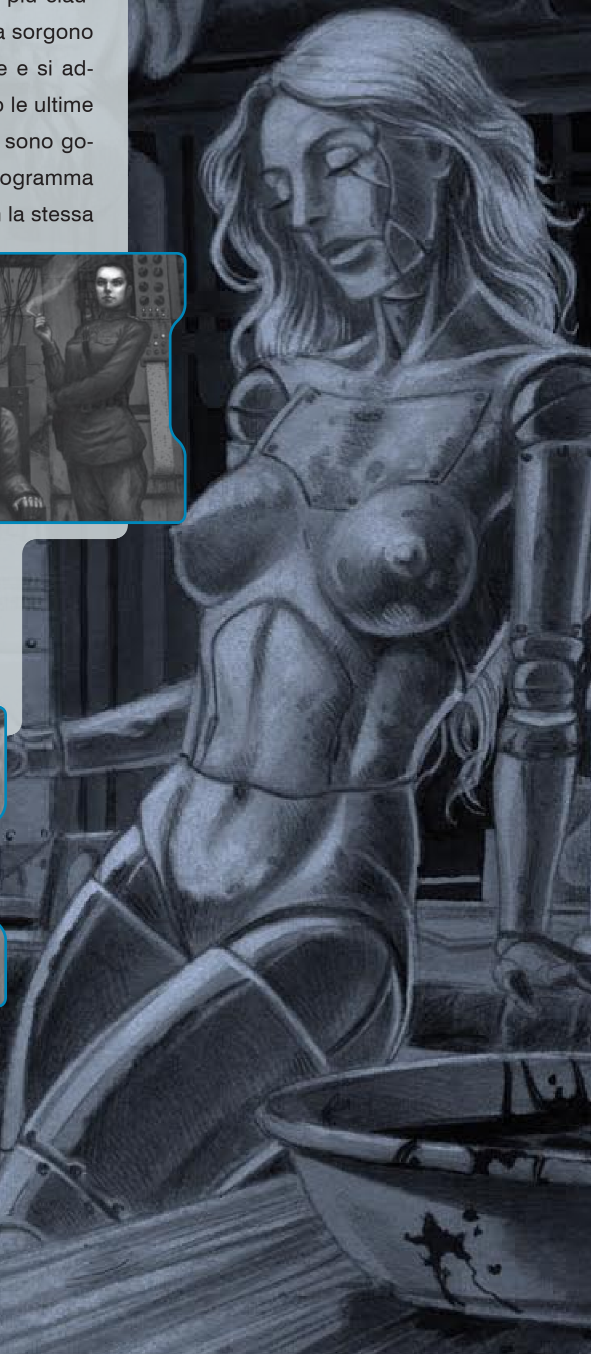
IL TERZO MANUALE CI PORTA NELLA STEPPA RUSSA...



A cura di: **Dajo**

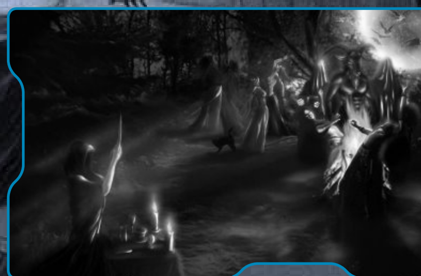
Soviet è il terzo manuale di ambientazione pubblicato per Anno XIII di Sine Requie, ossia per la seconda edizione del gioco. L'ambientazione è ad oggi la più claustrofobica e inumana di tutto il mondo di **Sine Requie**: nella steppa russa sorgono titaniche megalopoli di metallo che si innalzano come montagne e si addentrano per centinaia di metri nel sottosuolo e rappresentano le ultime roccaforti dove gli uomini sopravvivono. Queste nuove città sono governate da un super-calcolatore denominato **Z.A.R.**, che programma la vita dei cittadini con la precisione di una macchina e con la stessa sensibilità... Per quanto riguarda il manuale vero e proprio, sono state inserite nuove **Professioni** per i **PG**, nuove tabelle e accorgimenti regolistici per interpretare e/o combattere le biomacchine, un'utilissima parte di spunti per avventure e campagne (attenzione, qui si parla di spunti, non c'è alcuna avventura pregenerata), e infine la scheda per personaggi con la grafica ispirata al **Soviet**. Insomma: tenetelo lontano dalla portata dei bambini, e se volete un gioco di avventure eroiche e cavalieri scintillanti, cercate altrove. Se invece volete un'ambientazione horror innovativa allora questo manuale è la risorsa definitiva per voi. Scritto magistralmente e traboccante di spunti per mille partite.





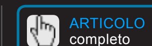








ADAMANT A UN DOLLARO



A cura di: Rosen Mc Stern

Per festeggiare i sette anni di attività, la Adamant Entertainment del prode Gareth-Michael Skarka, uno dei pionieri indiscussi dell'editoria elettronica nel campo dei giochi di ruolo, ha organizzato una grande vendita promozionale di tutti i suoi prodotti in formato elettronico. Potete trovare dunque un vastissimo assortimento di oltre duecento **PDF** (in lingua inglese) al prezzo eccezionale di un dollaro l'uno! I titoli di Adamant sono tanti e coprono i più noti e giocati sistemi per il GdR: **D20**, **Pathfinder**, **Savage Worlds** e **FATE**. Ci preme segnalare soprattutto due linee: il nuovissimo **ICONS**, un gioco di Supereroi basato sul sistema **FATE**, e l'evocativo **Mars**, un'ambientazione disponibile sia per **D20** che per **Savage Worlds** e liberamente ispirata alle avventure di **John Carter** di Marte. Come ciliegina sulla torta, Adamant estrarrà a sorte un lettore di e-book **Kindle** tra tutti coloro che compreranno un **PDF** scontato... Niente male!







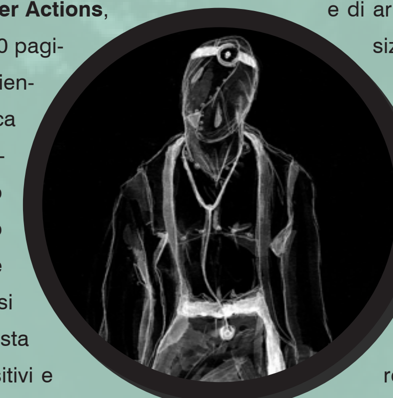
HYPER ACTION



A cura di: Nadir1

E' stata annunciata l'uscita del nuovo manuale di GDR Hyper Actions, edito attraverso il sito **Lulu**. Nel volume, che conta più di 180 pagine e oltre 40 illustrazioni, trovate il sistema di regole e l'ambientazione fantascientifica multiuso **T-Rev**. Il sistema **HA** si basa sull'uso di **3d6** ed è studiato per essere flessibile e adattabile a qualsiasi ambientazione: una vasta scelta di caratteri (positivi e negativi), di doti soprannaturali e di armamenti sono a vostra disposizione caratterizzare il vostro personaggio nel modo che ritenete più adatto. Inoltre sul sito vengono periodicamente pubblicati moduli gratuiti che permettono di espandere la lista di manovre di arti marziali, di caratteri e di ambientazioni, per rendere il gioco sempre più vario e vicino alle esigenze di chi lo usa.







REAMI DIMENTICATI

2040: DAGLI ESPER AL SESTO CICLO...


RECENSIONE completa

A cura di: **Staff di Gdr-Online.com**



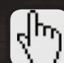
Questo mese facciamo la conoscenza dei Forgotten Realms, i cosidetti Reami Dimenticati: un universo immaginario creato per **Dungeons & Dragons** negli anni 'ottanta da **Ed Greenwood**. In questo gioco di ruolo online omonimo siamo proiettati appunto in queste land. L'alta fruibilità ed il binomio semplicità-efficienza, sono il punto focale della costruzione del sito: tramite la pagina del login, nella quale sarà possibile scegliere tra numerose skin, si verrà indirizzati direttamente alla mappa principale, dalla quale accedere alle varie chat. All'interno della land, con le sessioni di gioco create dai **DM** o dai Narratori e con la semplice interazione con gli altri personaggi, potrete vivere pienamente il **PG**, scegliendo come gli eventi possano plasmare il suo carattere ed evolvendolo personalmente. Accumulando punti esperienza, e dunque salendo di livello, sarà possibile selezionare fino a tre classi. La grafica, caratteristica pregnante della land, è originale ed in costante aggiornamento. Utilizzando immagini animate flash, le chat dispongono di caratteristici sfondi in grado di immettere il giocatore nell'atmosfera relativa al luogo in cui si è scelto di muovere il proprio personaggio. Insomma, tutti i fan di **Dungeons & Dragons** hanno trovato una nuova terra!









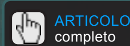

SITO WEB
Clicca Qui





BETHESDA: LA STORIA!

TUTTO SUI CREATORI DI OBLIVION E FALLOUT!


ARTICOLO completo

A cura di Angelo `Angelo89' Bruno





Il mercato videoludico è saturo di produzioni e la concorrenza è altissima. Ma c'è una software house che è riuscita non solo a ritagliarsi un proprio spazio, ma anche a creare un vero e proprio universo riconosciuto in tutto il mondo: parliamo di **Bethesda Softworks**, che ha dato i natali a titoli come **The Elder Scrolls** e **Fallout 3**. Partiamo dal primo, una delle saghe action **GDR** più famose ed amate. La serie propone un contesto medievale intessuto di leggende e antichi Dei, un eroe disposto ad aiutare la gente e all'oscuro di una verità più grande. I capitoli della saga crescono sotto ogni punto di vista, a partire dalle scelte morali e dal modo di affrontare e completare le quest. Inoltre il mondo attorno al protagonista, inizialmente statico e privo di vita, viene rafforzato e reso più profondo sia a livello di comportamenti che dal punto di vista della storyline: quest che nascondono intricate verità, risolvibili anche a distanza di mesi dal primo approccio, e simpatie-antipatie tra fazioni e co-protagonisti. Capostipite del genere action **GDR** e prima perla delle perle, **The Elder Scrolls: Arena** viene prodotto nel 1993 e il mondo di **Tamriel** esordisce col suo primo eroe. Mondo aperto, ottima longevità e bella componente ruolistica, **Arena** fin da subito diventa un gioco imprescindibile per ogni videogiocatore. A distanza di tre anni e due titoli di altro genere dedicati a **Terminator**, **Bethesda** rilancia il suo marchio **action GDR** proponendo **The Elder Scrolls II: Daggerfall**. Per questa seconda avventura gli sviluppatori introducono le scelte morali che diventeranno via via un marchio di fabbrica per la software house. Daggerfall implementava le Gilde, un elemento diventato poi caratteristico nella serie. Il successo di **Daggerfall** dà vita alle prime espansioni,come **An Elder Scrolls Legend: Battlespire** (1997)e **The Elder Scrolls Adventures: Redguard** (1998). Ma la definitiva consacrazione della serie arriva con le nuove tecnologie: a quattro anni di distanza dall'ultimo viaggio attraverso **Tamriel**, **The Elder Scrolls III: Morrowind** è il primo vero titolo sandbox della serie. Molto difficile ma soprattutto completo, il gameplay diventa variegato e ricco di personalizzazione, a tal punto che nel successivo capitolo della saga verranno escluse diverse features, in particolare il controllo completo dell'abilità **Alchimia**. **Morrowind** è il primo videogame **GDR** con struttura **sandbox** ad offrire una visuale in terza persona ed una in prima, inoltre offre numerosi spunti inediti e secondari, come libri da leggere e trasporto all'interno della mappa, creando un vero e proprio mondo di gioco dinamico a supporto del protagonista. **Morrowind** è un successo sotto ogni punto di vista, a tal punto da cominciare ad attirare i fan più esperti che cominceranno a creare patch e mappe personalizzate. Addirittura un team di utenti svilupperà MorrOblivion, un'espansione gratuita che porta la regione di **Morrowind** nell'universo di **Oblivion**... **(continua nel prossimo numero)**



















SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:







CLAN AGONY: L'INTERVISTA!

A cura dello Staff di GroundArena



Questo mese facciamo la conoscenza degli aGoNy, il clan vincitore del 5 vs 5 - Cerca & Distruggi di Modern Warfare 2. Ne parliamo con il suo fondatore... ma saltiamo i preamboli e iniziamo con le domande! Quando nasce il vostro clan?

Gli aGoNy sono nati dall'idea di mettere insieme membri di clan già esistenti. Il progetto ebbe inizio quest'estate, verso la fine di luglio, inizialmente allo scopo di puro divertimento, ma con il susseguirsi di buoni risultati abbiamo iniziato ad essere più competitivi raggiungendo anche obbiettivi come la vittoria di questo torneo.



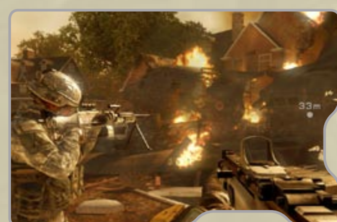
Da cosa deriva il vostro nome e perché lo avete scelto?

Il nome aGoNy doveva essere usato già per un altro team di cui dovevo far parte: il progetto purtroppo però non andò a buon fine e quindi decisi di usarlo per questo nuovo clan...

Qual'è il vostro motto ed il vostro grido di battaglia?

L'unica cosa che ci caratterizza è la serietà con cui sfidiamo ogni clan, senza sentirsi né superiori né inferiori a nessuno.

Cosa pensate del capitolo MW2 che ci saluta e quali sono le vostre aspettative su Black Ops? MW2 è un gran gioco, anche se il multiplayer pubblico risulta abbastanza ingiocabile vista la presenza continua di lanciagranate, lanciamissili e bug vari. Nei tornei invece la giocabilità è perfetta, vista la correzione dei vari aspetti negativi del gioco da parte dei regolamenti. Le nostre aspettative con **Black Ops** sono quelle di creare un clan ancora più competitivo di quello che abbiamo attualmente e di entrare di fatto nella top 10 dei migliori clan italiani.



Cosa pensate del mondo del live e che consiglio dareste ad un portale che organizza tornei di COD?

Secondo il mio punto di vista il live in Italia fa abbastanza penare. Tutti si sentono *fenomeni* e non c'è rispetto tra giocatori. L'unico consiglio che posso dare a un portale è forse quello di tenere d'occhio il maggior numero possibile di incontri di un torneo, per evitare che si creino problemi a causa di scorrettezze che spesso capitano con i clan che partecipano.

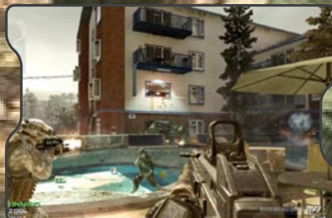


Come vi siete trovati su Groundarena e cosa pensate dell'organizzazione del torneo?

E' la prima volta che giochiamo su questo sito e possiamo solo complimentarci con tutto lo staff per l'ottima organizzazione del torneo. Non vi sono mai stati problemi durante lo svolgimento dei vari turni, grazie alla gran serietà dei team partecipanti e la costante presenza di arbitri.

Lasciate un messaggio ai posteri...

Consiglio a tutti di partecipare a questi tornei, vi troverete sicuramente bene ;)



GIOCHI FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

TOMBS OF ANUBIS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — TERZO CAPITOLO DELLA SAGA LIONEHEAD



GLOBALE 8.0

FABLE III

MOLYNEUX CI PORTA NEL REGNO DI ALBION...

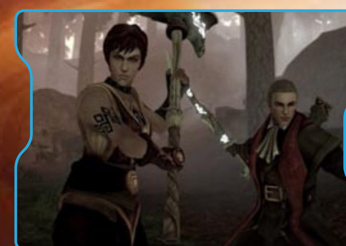
RECENSIONE completa — A cura di: **FranX**

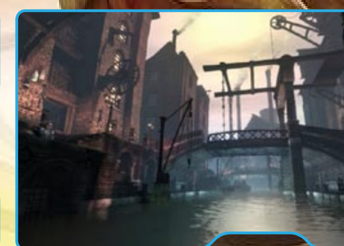
Lionhead Studios ci narra mediante vox populi dell'ascesa di un monarca che si trasforma in un tiranno da abbattere, mostrando fin dai primi interludi la triste sorte che attende il regno di **Albion**... e saremo obbligati subito in una scelta tragica e crudele, ripetendo il vecchio concetto che da sempre aleggia in Fable: ogni scelta ha le sue conseguenze e le nostre decisioni possono mutare il destino di un intero regno... E cosi comincia **Fable III**, in una lenta evoluzione spirituale e fisica, coadiuvati anche da un consigliere, amico e maestro d'armi di nome **Walter** pronto a offrire il proprio supporto. il gioco è un lungo progetto di "vita", narrativamente lineare ma che potrà godere di diramazioni inattese ed articolate grazie al presunto libero arbitrio che **Molyneux** ci mette a disposizione. L'aspetto tecnico lascia stupefatti, la fotografia è degna di un premio **Oscar** nonostante il reparto sonoro sia un pochino sotto tono; a seconda dei gusti personali la giocabilità semplificata all'estremo potrà esser il vero spartiacque tra titolo da avere e titolo da provare. Di dubbia utilità invece l'online, una scelta molto forzata per dire che il gioco supporta la modalità **multiplayer**. In ogni caso, consigliato!

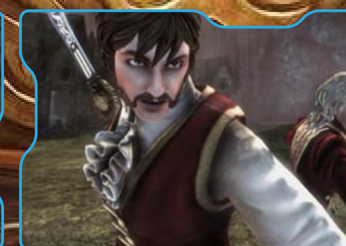












Disegni e Testi:
EVIL ATARU



WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com





AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con **illustrazioni** e **fumetti** davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!


NEREIDE


IBRAHIMOVIC9


ERY85



TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1995 SVILUPPO: CAPCOM / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

MARVEL SUPER HEROES

QUANDO LE CALZAMAGLIE INCONTRANO CAPCOM...



RECENSIONE completa

A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**

Capcom può certamente essere considerata, per numero e importanza dei titoli prodotti, una delle software house più importanti in assoluto nel panorama moderno dell'industria dei videogames. Tuttavia, negli anni '90, il suo nome era legato in modo indissolubile ad un genere in particolare, cioè quello dei picchiaduro ad incontri **2D**. Oltre alla celeberrima saga di **Street Fighter**, **Capcom** realizzò anche numerosi splendidi titoli come la saga di **Darkstalkers** e **X-Men: Children of the Atom**. **Marvel Super Heroes** può per molti versi essere considerato il sequel di **X-Men: COTA**, dal momento che propone un gameplay decisamente simile, oltre ad alcuni dei personaggi già apparsi nel gioco precedente (**Wolverine**, **Psylocke** e i due Boss, **Magneto** e **Juggernaut**). Oltre ai mutanti, in questo prodotto era possibile utilizzare alcuni dei più famosi personaggi **Marvel**, tra cui l'**Uomo Ragno**, **Capitan America**, **Hulk** e **Iron Man**, oltre a due super cattivi, **Blackheart** e **Shuma Gorath** (piuttosto sconosciuti, a dire il vero). A questi vanno ad aggiungersi i due boss finali, il **Dottor Destino** e **Thanos**, entrambi dotati di una potenza devastante. Ognuno di questi personaggi ha a disposizione un set di mosse normali, combo e mosse speciali molto più ampio rispetto al **X-Men** e ciascuno dispone delle proprie caratteristiche, con punti di forza e debolezze, cosa che rende gli incontri molto interessanti e vari. Anche in questo titolo è presente la famigerata barra della super, che una volta riempita permette l'esecuzione di un attacco speciale davvero potente (e il cui nome apparirà scritto a tutto schermo nel caso concluda l'incontro... davvero esaltante!). Infine, durante gli scontri appariranno le famose **Gemme dell'Infinito**, potentissimi oggetti cosmici, che una volta raccolte potranno essere utilizzate in qualsiasi momento, fornendo al nostro personaggio particolari abilità (la **Gemma dell'Anima** permette di recuperare energia, mentre quella della realtà scatena una serie di attacchi a distanza con la sola pressione di un tasto). La cosa più interessante è che alcune gemme possono essere usate in modo diverso a seconda del personaggio che le utilizza (per esempio, **Psylocke** usando la gemma del potere potrà moltiplicarsi, mentre **Magneto** utilizzerà la sua famosa barriera grazie alla gemma dello spazio). Tutte queste abilità rendono le sfide sempre incerte ed interessanti, anche perchè **Capcom** è riuscita a correggere tutti i difetti che affliggevano la giocabilità di **X-Men**, come l'eccessiva efficacia delle parate o l'esagerata frenesia e casualità degli incontri, regalandoci un sistema di controllo praticamente perfetto! Anche grafica e sonoro, pur risultando praticamente identici al titolo precedente, fanno ancora la loro bella figura, con personaggi e sfondi disegnati meravigliosamente. Che dire? Un altro gran picchiaduro targato **Capcom**, che dovrebbe entrare a buon diritto nella collezione di ogni appassionato.

